C.05 Reglas de Torneos FIDE

Aprobadas por la Asamblea General de 1986, 1ª Junta Directiva FIDE 2007.
Modificadas por las Asambleas Generales de 1989, 1992,1993, 1994, 1998, 2006 y 2010 y Junta Directiva de 2011.

Prefacio

El torneo se jugará según las Leyes de Ajedrez de la FIDE. Las Reglas de Torneos FIDE se usarán junto con las Leyes del Ajedrez. Son aplicables a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Dichas reglas también se aplican a todos los torneos válidos para valoración FIDE, con las modificaciones necesarias. Las reglas en las que no se muestre ningún símbolo serán aplicables a todo tipo de torneos. Se espera de los organizadores, los competidores y los árbitros involucrados en cualquier competición que sean conocedores de estas regulaciones antes del comienzo de la competición.

En estas Reglas, las palabras "él" y "jugador" se entenderán como "él o ella" y "jugador o jugadora" respectivamente.

1. Recomendación general

Se recomienda que cuando en un torneo se dé un problema no cubierto por las bases de ese torneo, se acepten las presentes reglas como definitivas.

2. El Organizador Principal

La federación responsable de la organización de una competición puede encargar la organización técnica a un Organizador. Éste, de acuerdo con la federación y tras consultarlo con la FIDE cuando corresponda, designará un Comité Organizador responsable de todas las cuestiones económicas, técnicas y organizativas.

Las reglas siguientes pueden afectar al papel del Organizador Principal. Tanto él como el Árbitro Principal (ver 4) deben colaborar estrechamente para asegurar el desarrollo fluido de la competición.

3. Invitación, registro y funciones

a. Las invitaciones para una competición de la FIDE habrán de ser enviadas tan pronto como sea posible.

b. El Organizador Principal deberá enviar, a través de las federaciones nacionales respectivas, invitaciones a todos los participantes clasificados para esa competición. La carta de invitación deberá ser aprobada primero por el Presidente de la FIDE en el caso de competiciones mundiales y por el Presidente Continental en el caso de competiciones continentales.

c. La invitación debe ser tan completa como sea posible, en la primera oportunidad, declarando claramente las condiciones previstas y dando todo los detalles que pueden ser de utilidad al jugador. En la carta o prospecto de invitación, que también se anunciará en la página web de la FIDE, se incluirá lo siguiente:

   1. Las fechas y lugar de celebración del torneo.

2. El hotel u hoteles en los que se alojarán los jugadores (incluyendo e-mail y números de fax y teléfono).

3. El programa del torneo con fechas, hora y lugar de: llegada, ceremonia de apertura, sorteo, partidas, eventos especiales, ceremonia de clausura y salida.

4. El ritmo de juego y el tipo de relojes a utilizar en el torneo.

5. Los sistemas de emparejamiento y desempates que se utilizarán en el torneo.

6. El tiempo predeterminado (que para los torneos organizados por la FIDE será el inicio de la ronda).

7. Las reglas específicas para el acuerdo de tablas en el caso de que haya alguna restricción.

8. Las condiciones económicas: gastos de viaje; alojamiento, duración para la que se proveerá desplazamiento y alojamiento, o el coste de tal alojamiento, incluyendo las personas que acompañan al jugador; condiciones relativas a la manutención; dinero fijo, dinero de bolsillo, cuota de inscripción, detalles completos sobre el fondo de premios, incluyendo los premios especiales, el dinero “puntual”[1], la divisa concreta en la que se abonarán las cantidades económicas; condiciones fiscales; visados y cómo conseguirlos.

9. Los medios para llegar al local de juego y las disposiciones de transporte.

10. El número estimado de participantes, los nombres de los jugadores invitados y del Árbitro Principal (ver más abajo).

11. El sitio web del torneo y detalles de contacto con los organizadores, incluyendo el nombre del Organizador.

12. La responsabilidad de los jugadores hacia los medios de comunicación, público en general, patrocinadores y representantes del gobierno, así como otras consideraciones similares.

13. La fecha concreta para la que el jugador ha de dar su respuesta definitiva a la invitación y dónde y cuándo ha de notificar su fecha de llegada.

    En su respuesta, un jugador puede mencionar, si lo desea, condiciones médicas previas y necesidades especiales de dieta y/o religiosas.

14. Medidas de seguridad.

15. Consideraciones médicas especiales tales como vacunas recomendadas o exigidas por adelantado.

16. Información referida a turismo, eventos especiales, acceso a Internet, etc.

d. Una vez que la invitación haya sido enviada al jugador, no podrá ser retirada siempre que éste la acepte en el plazo estipulado. Si el torneo es cancelado o pospuesto, los organizadores habrán de proveer una compensación.

e. El Organizador Principal garantizará tratamiento médico y medicinas para todos los participantes, acompañantes, árbitros y oficiales de una competición de la FIDE y los asegurará contra accidentes y necesidad de servicios médicos, incluidas las medicinas, operaciones quirúrgicas, etc., pero

[1] *“Point money”* en el original.

no tendrán responsabilidad sobre una enfermedad crónica. Se nombrará un doctor oficial para la competición.

4. El Árbitro Principal y sus obligaciones

a. El árbitro principal de una competición mundial será nombrado por el Presidente de la FIDE, y el de una competición continental por el Presidente Continental, en cada caso de acuerdo con el Organizador. Tendrá el título de Árbitro Internacional clasificado “A” o “B” y una adecuada experiencia en competiciones de la FIDE, en los idiomas oficiales de la FIDE y en las reglamentaciones de la FIDE pertinentes.

La FIDE y/o el Comité Organizador pueden designar a los árbitros y demás personal.

b. Sus deberes se especifican en las *Leyes del Ajedrez*, en las reglamentaciones del torneo y en otras reglas de la FIDE. Durante el torneo también habrá de encargarse de la documentación de cada ronda, de vigilar el desarrollo apropiado de la competición, de asegurar el orden en la sala de juego y el confort de los jugadores durante la partida y de supervisar el trabajo del personal técnico del torneo.

c. Antes del comienzo de la competición:

1) podrá confeccionar reglamentación adicional de acuerdo con el Organizador;

2) deberá verificar todas las condiciones de juego, incluyendo el local de juego, iluminación, temperatura, ventilación, ruido, etc.;

3) asegurar, a través del organizador, todo el equipo necesario y cerciorarse de que se cuenta con un número suficiente de ayudantes y personal auxiliar. También se asegurará de que las condiciones para los árbitros sean satisfactorias. Es él quien ha de emitir la decisión final acerca de si las condiciones de juego reúnen los requisitos establecidos por la reglamentación de la FIDE.

d. Tras la finalización del torneo, enviará el pertinente informe.

5. Emparejamientos

a. El sorteo para la primera ronda de un torneo por *round robin* será dispuesto por el organizador de modo que esté abierto, si es posible, a jugadores, visitantes y medios de comunicación. La responsabilidad de los emparejamientos, incluyendo el sorteo, corresponde al Árbitro Principal.

b. El sorteo tendrá lugar al menos doce horas (una noche) antes del comienzo de la primera ronda. Todos los participantes deberían asistir a la ceremonia del sorteo. Aquel jugador que no llegue a tiempo para el sorteo podrá ser incluido a criterio del Árbitro Principal. Una vez realizado el sorteo, los emparejamientos de la primera ronda se harán públicos tan pronto como sea posible.

c. Si un jugador se retira o es excluido de una competición después del sorteo pero antes del comienzo de la primera ronda, o se dan inscripciones adicionales, los emparejamientos permanecerán inalterados. Se podrán realizar cambios o emparejamientos adicionales a criterio del Árbitro Principal y tras consultarlo con todos los jugadores directamente involucrados, pero siempre que minimicen los cambios en los emparejamientos ya publicados.

d. Los emparejamientos de un *round robin* se realizarán de acuerdo con las tablas Berger (Anexo 1), ajustadas cuando sea necesario para torneos a doble vuelta.

e. Si los emparejamientos se han de restringir de alguna forma, por ejemplo impidiendo que jugadores de la misma federación se enfrenten en las últimas tres rondas, ello habrá de ser comunicado a los jugadores tan pronto como sea posible, pero nunca después del comienzo de la primera ronda.

f. Para torneos por *round robin* este sorteo restringido puede realizarse mediante las tablas Varma, reproducidas en el Anexo 2, que pueden modificarse para torneos entre nueve y veinticuatro jugadores.

g. Los emparejamientos de un torneo por sistema suizo utilizarán el sistema y programa informático previamente anunciados.

6. Disposición de la sala de juego

a. Se utilizará una iluminación de un carácter similar al utilizado para exámenes. De unos 800 lúmenes.
La iluminación no debe proyectar sombras o causar puntos de luz que se reflejen en las piezas.
Hay que vigilar la luz solar directa, especialmente si va cambiando durante la partida.

b. Si es posible, la sala debe estar alfombrada. Si no lo es, puede ser necesario pedir a los jugadores que no utilicen zapatos de suela dura.

c. Todas las áreas a las que los jugadores pueden acceder durante el juego han de ser inspeccionados cuidadosamente.

d. En un torneo de alto nivel cada jugador ha de contar con 4,5 metros cuadrados. Para torneos de niveles inferiores bastarán 2 metros cuadrados.
Las mesas de juego no se deben colocar demasiado cerca de las puertas.
Entre las filas de jugadores debe haber un mínimo de 2,5 metros. Es mejor no tener filas largas sin interrupción. Cuando sea posible los jugadores deberán jugar en mesas individuales.

e. El tamaño de una mesa de ajedrez debe tener una longitud mínima de dos veces la longitud del tablero y un ancho de 15 a 20 cm más que éste. El tamaño recomendado de la mesa es 100/120 x 80/83 cm. La altura de la mesa debe ser de 74 cm y las sillas deben ser cómodas. Hay que poner especial atención en torneos infantiles. Hay que evitar que las sillas hagan ruido al moverlas.

f. Las condiciones de juego de ambos jugadores en una partida deben ser idénticas. Si es posible, habrán de ser también idénticas para todos los jugadores.

7. Equipamiento

a. Para campeonatos mundiales o continentales se utilizarán siempre que sea posible tableros de madera. Para otros torneos registrados de la FIDE se recomiendan tableros de madera, plástico o cartón. En todos los casos los tableros habrán de ser rígidos. El tablero también puede ser de piedra o mármol con los colores claros y oscuros adecuados, siempre y cuando el árbitro principal lo encuentre aceptable. También se puede utilizar madera natural con suficiente contraste, como abedul, arce o fresno europeo contra nogal, teca, haya, etc, para el tablero, que debe tener un acabado mate o neutral, que no brille. Además de los colores naturales, para las casillas se pueden utilizar combinaciones tales como marrón, verde o marrón muy claro y blanco, crema, blanco marfil, beige, etc. En relación a 2.2, el tamaño de una casilla debe ser el doble del diámetro de la base de un peón. Se recomienda que la casilla mida 5,5 cm de lado. Se puede encajar el tablero en una cómoda mesa de altura apropiada. Si la mesa y el tablero están separados el uno del otro,

b. Si se utilizan relojes mecánicos, deberán tener un dispositivo de señalización precisamente donde la manecilla de las horas indica horas completas. Deberán tener la "bandera" dispuesta de tal manera que su caída se puede ver claramente, ayudando a árbitros y jugadores a comprobar el tiem-

po. El reloj no debe brillar, ya que puede hacer que sea difícil de ver. Debería funcionar tan silenciosamente como sea posible a fin de no molestar a los jugadores durante la partida.

c. Si se utilizan relojes electrónicos, habrán de funcionar totalmente de acuerdo con las *Leyes* de la FIDE.

1. La pantalla debe mostrar en todo momento el tiempo disponible de un jugador para completar el siguiente movimiento.
2. La pantalla debe ser legible desde una distancia de por lo menos 3 metros.
3. Desde una distancia de al menos 10 metros, un jugador debe tener una indicación claramente visible de qué reloj está en marcha.
4. En caso de superarse un control de tiempo, una señal en la pantalla debe indicar claramente qué jugador lo superó primero.
5. Los relojes con pilas tendrán un indicador de batería baja.
6. En el caso de una indicación de batería baja, el reloj debe seguir funcionando sin problemas durante al menos 10 horas.
7. Se debe prestar especial atención a la correcta indicación de la superación de controles de tiempo.
8. En el caso de los sistemas de tiempo acumulativo o de retraso, el reloj no debe añadir ningún tiempo adicional cuando un jugador supere el último control.
9. En caso de penalizaciones de tiempo el árbitro ha de poder ajustar el tiempo y el contador de jugadas en menos de 60 segundos.
10. Ha de ser imposible borrar o cambiar los datos en pantalla con una simple manipulación.
11. Los relojes deben contar con un breve manual de usuario. Los relojes electrónicos que se utilicen en torneos oficiales de la FIDE deben estar homologados por la Comisión Técnica de la FIDE.

d. Se debería utilizar el mismo tipo de relojes durante todo el torneo.

8. Las partidas

a. Todas las partidas se jugarán en el área de juego a las horas especificadas de antemano por los organizadores, salvo que el Árbitro Principal decida otra cosa.

b. Se debe disponer un área separada fuera de la sala de juego donde estará permitido fumar. Esta zona será fácilmente accesible desde la sala de juego. Si las ordenanzas locales prohíben totalmente fumar dentro del local, deberá proporcionarse un acceso fácil al exterior a jugadores y oficiales.

c. Los relojes mecánicos se ajustarán de tal modo que cada esfera registre las seis en punto en el primer control de tiempo.

d. En torneos de la FIDE con más de 30 participantes se debe instalar en la sala de juego un reloj de cuenta atrás digital de gran tamaño. En los torneos de la FIDE con menos de 30 jugadores se anunciará por megafonía el inicio de la ronda con 5 y con 1 minuto de antelación.

e. Al finalizar la partida el árbitro o los jugadores colocarán el/los rey/reyes en el centro del tablero para indicar el resultado y luego colocarán las piezas. Para una victoria de las piezas blancas, los reyes se colocará en e4 y d5 (los cuadrados del centro blancos); para una victoria de las piezas negras, los reyes se colocará en d4 y e5 (los cuadrados del centro negros); en el caso de empate los reyes se pondrán en d4 y d5 o en e4 y e5.

f. Cuando sea evidente que el resultado de la partida ha sido pre-acordado, el Árbitro Principal impondrá las sanciones pertinentes.

g. El árbitro debería disponer de un glosario de términos comunes relevantes en varios idiomas.

9. Partidas no jugadas

a. Aquel jugador que pierda una partida por incomparecencia debida a razones no válidas será expulsado tras una partida a no ser que el Árbitro Principal decida otra cosa.

b. Cuando un jugador se retire o sea expulsado de un torneo por *round robin*, se procederá según los siguientes criterios:

1. Si ha completado menos del 50% de sus partidas, su puntuación permanecerá en la tabla del torneo (para valoración y propósitos históricos), pero los puntos conseguidos por él o contra él no se tendrán en cuenta en la clasificación final. Las partidas no jugadas por el jugador y sus oponentes se indicarán por "–" en la tabla del torneo y las de sus oponentes por "+". Si ninguno de los jugadores estuviera presente, se indicaría con dos "–".

2. Si ha completado al menos el 50% de sus partidas, su puntuación se mantendrá en la tabla del torneo y se tendrá en cuenta en la clasificación final. Sus partidas no jugadas se indicarán como en el punto anterior.

c. Si un jugador se retira de un torneo por sistema Suizo, sus puntos y los de sus oponentes se mantendrán en la tabla del torneo a efectos de clasificación. Sólo las partidas realmente jugadas se tendrán en cuenta a efectos de valoración.

d. Los artículos 9.b y c se aplicarán también en torneos por equipos; tanto los encuentros como las partidas no jugadas habrán de ser claramente señaladas como tales.

10. Penalizaciones y apelaciones.

a. Cuando haya una disputa, el Árbitro Principal, o el Organizador Principal cuando corresponda, deberá esforzarse en resolver el problema por medio de la conciliación. Si esto fallara, y la disputa fuera tal que se considerara apropiada una decisión punitiva, aunque dichas penalizaciones no estuvieran específicamente contempladas en las *Leyes* o la reglamentación aplicable, tendrá la capacidad discrecional de imponerlas. Debería ocuparse de mantener la disciplina ofreciendo otro tipo de soluciones que pudieran apaciguar a las partes en disputa.

b. En todo torneo deberá haber un Comité de Apelación. El Árbitro Principal y el Organizador se asegurarán de que sea elegido o nombrado antes del comienzo de la primera ronda, normalmente durante el sorteo. Se recomienda que esté formado por un presidente, al menos dos miembros titulares y dos reservas. Sería preferible que no haya dos miembros procedentes de la misma federación. Ningún árbitro, administrador o jugador involucrado en una disputa formará parte del Comité que la juzgue. Tal comité tendrá un número impar de miembros con derecho a voto. Los miembros del Comité de Apelación no deberían ser menores de 21 años.

c. Un jugador puede apelar cualquier decisión tomada por el Árbitro Principal, el Organizador Principal o por uno de sus asistentes, siempre que la reclamación vaya acompañada por una fianza y se presente por escrito dentro del plazo de presentación. Tanto la fianza como el plazo de presentación habrán sido fijados de antemano. Las decisiones del Comité de Apelación son inapelables. Se devolverá el dinero en el caso de que la reclamación prospere. También se podrá devolver la fianza aunque la reclamación no prospere si ésta resulta razonable a ojos del Comité.

11. TV, filmaciones y fotografías

a. Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del Organizador Principal y el Árbitro Principal sólo si operan silenciosa y discretamente. El árbitro principal se asegurará de que los jugadores no sean distraídos o molestados de ninguna forma por la presencia de TV, vídeos, cámaras u otro equipamiento.

b. Sólo los fotógrafos autorizados pueden tomar fotografías en la sala de juego. La autorización para hacerlo se restringirá a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los cinco primeros de cada una de las demás, a no ser que el Árbitro Principal decida otra cosa.

12. La conducta de los jugadores.

a. Una vez que un jugador haya aceptado formalmente una invitación, estará obligado a jugar, salvo en casos de fuerza mayor, tales como enfermedad o incapacidad. La aceptación de otra invitación no se considera una razón válida para retirarse.

b. Todos los participantes se vestirán de forma apropiada.

c. El jugador que, no queriendo continuar una partida, se vaya sin abandonar ni notificárselo al árbitro será considerado descortés. Podrá ser castigado, según el criterio del árbitro, por su escasa deportividad.

d. Un jugador sólo puede hablar tal y como se permite en las *Leyes del Ajedrez* y las *Reglas de Torneos*. No puede comentar su partida mientras ésta se esté jugando.

e. Todas las reclamaciones referidas a la conducta de los jugadores o capitanes habrán de ser hechas al árbitro. No se permite a un jugador reclamar directamente a su oponente.

13. La labor del capitán en un torneo por equipos

a. El papel de un capitán de equipo durante las partidas es básicamente administrativo. Dependiendo de las regulaciones de la competición específica, el capitán podrá ser requerido a entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, comunicar a sus jugadores su emparejamiento, firmar el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas, etc.

b. Siempre que un capitán se dirija a uno de sus jugadores, lo hará a través o en presencia de un árbitro y en una lengua que éste pueda entender.

c. El capitán está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen, a menos que las regulaciones del torneo estipulen otra cosa. Debe limitarse a dar sólo una información breve, basada solamente en las circunstancias relativas al encuentro. Puede decir a un jugador: “ofrezca tablas”, “acepte las tablas” o “abandone la partida”. Por ejemplo, si, preguntado por un jugador si debe aceptar una oferta de tablas, el capitán debe contestar “sí”, “no” o delegar la decisión en el propio jugador. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero, ni consultar a cualquier otra persona y/o ordenador acerca de la situación de la partida.

El capitán debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego.

d. Los jugadores están sujetos a las mismas prohibiciones. Aunque en una competición por equipos hay una cierta lealtad de equipo que va más allá de la partida individual de un jugador, una partida de ajedrez es básicamente una lucha entre dos jugadores. Por consiguiente, el jugador debe tener la decisión final acerca de la conducción de su propia partida. Aunque el consejo del capitán debe pesar en el jugador, éste no está totalmente obligado a aceptarlo. Igualmente, el capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento de éste.

e. Un capitán del equipo debe influir siempre en su equipo para que siga la letra y el espíritu del artículo 12 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE acerca de la conducta de los jugadores. Los campeonatos del equipo deberían desarrollarse particularmente de acuerdo con el espíritu de la más alta deportividad.

Anexo 1: Tablas Berger para torneos por Round Robin

Cuando el número de jugadores sea impar, el número más alto cuenta como descanso.

3 o 4 jugadores:

R 1: 1-4, 2-3. **R 2:** 4-3, 1-2. **R 3:** 2-4, 3-1.

5 o 6 jugadores:

R 1: 1-6, 2-5, 3-4. **R 2:** 6-4, 5-3, 1-2. **R 3:** 2-6, 2-6, 3-1, 4-5. **R 4:** 6-5, 1-4, 2-3. **R 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

7 o 8 jugadores:

R 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **R 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. **R 3:** 2-8, 3-1, 4-7, 5-6. **R 4:** 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

R 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. **R 6**: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. **R 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 o 10 jugadores:

R 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **R 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2. **R 3:** 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

R 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3. **R 5:** 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8. **R 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

R 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9. **R 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **R 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

11 o 12 jugadores:

R 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **R 2:** 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **R 3:** 2-12, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.

R 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3. **R 5:** 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9. **R 6:** 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.

R 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10. **R 8:** 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **R 9:** 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.

R 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **R 11:** 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

13 o 14 jugadores:

R 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **R 2:** 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.

R 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **R 4:** 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.

R 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **R 6:** 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.

R 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11. **R 8:** 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

R 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12. **R 10:** 14-12, 13-11, 1-10, 2-9. 3-8, 4-7, 5-6.

R 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13. **R 12:** 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

R 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

15 o 16 jugadores:

R 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **R 2:** 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.

R 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **R 4:** 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.

R 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11. **R 6:** 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.

R 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12. **R 8:** 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

R 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13. **R 10:** 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

R 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14. **R 12:** 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

R 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15. **R 14:** 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

R 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

En un torneo a doble vuelta se recomienda invertir el orden de las dos últimas rondas de la primera vuelta para evitar así que se jueguen tres partidas seguidas con el mismo color.

Anexo 2: Tablas Varma

Instrucciones para el sorteo “restringido” de los números del torneo:

1. El árbitro preparará de antemano sobres no marcados conteniendo cada uno los números indicados en el punto 5. Se pondrán entonces los sobres que contengan un grupo de números en sobres no marcados más grandes.

2. El orden en el que los jugadores son sorteados se confecciona de antemano como sigue: los jugadores de la federación con el mayor número de representantes se sortearán primero. Cuando dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la prioridad se determinará por el orden alfabético del código FIDE del país. Entre jugadores de la misma federación, la prioridad se determinará por el orden alfabético de sus nombres.

3. Por ejemplo, el primer jugador de la primera federación con el mayor número de participantes escogerá uno de los sobres grandes que contengan al menos números suficientes para su grupo y extraerá uno de los números de este sobre. Los demás jugadores de ese mismo grupo seguirán extrayendo números de ese sobre. Los números restantes se destinarán a otros jugadores.

4. Los jugadores del siguiente grupo sortearán sus números por el mismo procedimiento hasta que todos los participantes cuenten con un número.

5. Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para torneos de diez a veinticuatro jugadores:

   9-10 jugadores: A (3, 4, 8); B (5, 7, 9); C (1, 6); D (2, 10).
   11-12 jugadores: A (4,5,9,10); B (1, 2, 7); C (6, 8, 12); D (3, 11).
   13-14 jugadores: A (4, 5, 6, 11, 12); B (1, 2, 8, 9); C (7, 10, 13); D (3, 14).
   15-16 jugadores: A (5, 6, 7, 12, 13, 14); B (1, 2, 3, 9, 10); C (8, 11, 15); D (4, 16).
   17-18 jugadores: A (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B (1, 2, 3, 10, 11, 12); C (9, 13, 17); D (4, 18).
   19-20 jugadores: A (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C (5, 10, 19); D (4, 20).
   21-22 jugadores: A (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C (11, 16, 21); D (5, 22).
   23-24 jugadores: A (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C (12, 18, 23); D (5, 24).

Anexo 3: Reglas de desempates.

Elección del sistema de desempate

La elección del sistema de desempates de un torneo se hará de antemano y se dará a conocer antes del inicio del torneo. Si todos los desempates fallan, se resolverá por sorteo. El play-off es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado. Por ejemplo, puede que no haya tiempo suficiente.

1. Partida(s) de desempate.

a. Se debe reservar el tiempo adecuado para que se alcance un desenlace.

b. El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben ser estipulados antes del comienzo del torneo.

c. Las reglas deben cubrir todas las eventualidades.

d. Se recomienda que las partidas de desempate se utilicen sólo para el primer puesto, el campeón o las plazas clasificatorias.

e. Cuando otras plazas se decidan también durante el empate, a cada jugador se le asignará su puntuación de acuerdo con su resultado en el desempate. Por ejemplo. Tres jugadores empatan. Gana el número 1, el número 2 queda segundo y tercero el 3. El número 2 recibe el segundo premio.

f. Si dos jugadores siguen empatados después de haberse decidido ya el primer puesto, se repartirán cualquier premio monetario al que tuvieran derecho. Por ejemplo, empatan cuatro jugadores. Se juega una eliminatoria. Los jugadores 3 y 4 eliminados en las semifinales se reparten equitativamente los premios 3º y 4º.

g. Cuando se cuente con tiempo limitado antes de la ceremonia de clausura, se podrán comenzar antes las partidas de la última ronda de los jugadores potencialmente involucrados en el empate que las de los demás.

h. En el caso de que se jueguen partidas de desempate, éstas habrán de dar comienzo al menos 30 minutos después de la finalización de la última partida jugada por alguno de los jugadores que han de disputar el desempate. Cuando se juegue en distintas fases, deberá haber un descanso entre ellas de al menos 10 minutos.

i. Cada partida será vigilada por un árbitro. Si hay una disputa, será remitida al Árbitro Principal, cuya decisión será inapelable.

j. Los colores se determinarán por sorteo en todos los casos señalados más abajo.

k. Lo siguiente es un ejemplo de cuando el tiempo disponible para las partidas de desempate está de alguna forma limitado.

   1. Si dos personas empatan para el primer puesto:

      a. Juegan un mini encuentro de dos partidas con un ritmo de juego de 3 minutos más 2 segundos para cada jugada desde la primera. Si continúan empatados:

      b. Se volverán a sortear los colores. El vencedor será el primero en ganar una partida. Después de cada ronda impar se alternarán los colores.

   2. Si tres personas empatan para el primer puesto:

      a. Juegan un *round robin* a una vuelta con el ritmo de 1.a. Si vuelven a empatar los tres:

      b. Se utilizará el siguiente sistema de desempate (ver G), y se elimina al peor clasificado. Se utiliza entonces el procedimiento de 1.a.

   3. Si tienen que jugar el desempate cuatro personas, jugarán una eliminatoria. Los emparejamientos se determinarán por sorteo.

      Se jugarán encuentros eliminatorios de dos partidas al ritmo de 1.a.

   4. Si tienen que jugar el desempate cinco o más personas, se ordenan según siguiente sistema de desempate (ver G)y se eliminarán todos menos los cuatro primeros.

   5. Se reconoce el derecho de hacer los cambios necesarios.

   6. Cuando se hallen involucrados en el desempate sólo dos jugadores, y si hay tiempo suficiente, podrán jugar a un ritmo de juego más lento, siempre de acuerdo con el Árbitro Principal y el Organizador Principal.

2. Otros sistemas de desempate de uso común.

Los jugadores se clasificarán por orden descendente en los respectivos sistemas de desempates. La siguiente lista es simplemente por orden alfabético.

A. Explicaciones de Sistemas de desempate

(A) Valoración media de los oponentes.

La valoración media de los oponentes (ARO) es la suma de las valoraciones de los rivales de un jugador, dividida por el número de partidas jugadas.

(A1) El corte de valoración media de los oponentes (AROC) es el promedio de las valoraciones de los rivales, con exclusión de uno o más jugadores, empezando por el rival con más baja valoración.

(B) Sistema Buchholz

El Sistema de Buchholz es la suma de las puntuaciones de cada uno de los rivales de un jugador.

(B1) Buchholz mediano: se eliminan la puntuación más alta y la más baja de los rivales.

(B2) Buchholz mediano 2: es la puntuación Buchholz eliminando las 2 más altas y las 2 más bajas de los rivales.

(B3) Buchholz -1: es la puntuación Buchholz eliminando la puntuación más baja de los rivales.

(B4) Buchholz -2 es la puntuación Buchholz eliminando las dos puntuaciones más bajas de los rivales.

(C) Encuentro directo

Si todos los jugadores se han enfrentado entre sí, se utiliza la suma de los puntos de estos encuentros. El jugador que haya conseguido más puntos quedara primero y así sucesivamente. Si algunos, pero no todos han jugado entre sí, el jugador con una puntuación que no pueda ser igualada por ningún otro jugador (si se han jugado todas esas partidas) quedara primero y así sucesivamente.

(D) Sistema Koya de Torneos Round-Robin (viejo)

(E) número de partidas jugadas con piezas negras

El mayor número de partidos jugados con piezas negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con las piezas blancas).

(F) Sonneborn-Berger (viejo)

(G) Competiciones por Equipos

(G1) Puntos de encuentro en competiciones por equipos decididas por puntos de tablero. Por ejemplo:

2 puntos por cada encuentro ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente.

1 punto por cada encuentro empatado.

0 puntos por cada encuentro perdido.

(G2) Puntos de tablero en las competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro. El desempate se deshace determinando la cantidad total de puntos conseguidos.

B. Sistemas de desempate utilizando los resultados propios y de los oponentes

(A) Sonneborn-Berger

(B) El Sistema Koya de Torneos Round-Robin

(B1) El Sistema Koya extendido

(C) Número de partidas ganadas

(D) Encuentro directo

C. Sistemas de desempate utilizando resultados propios del equipo.

(A) Puntos de encuentro
(B) Puntos de tablero en competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro. El desempate se resuelve determinando los puntos totales de tablero conseguidos.
(C) Encuentro directo

D. Sistemas de desempate con resultados de los rivales

Tener en cuenta que estos resultados se determinarán en cada caso, después de la aplicación de la norma relativa a las incomparecencias.

(A) Sistema Buchholz

(A1) Buchholz Mediano
(A2) Buchholz Mediano 2
(A3) Buchholz -1
(A4) Buchholz -2
(A5) Suma de Buchholz: la suma de las puntuaciones de Buchholz de los oponentes

(B) Sistema Sonneborn-Berger

(B1) Sonneborn-Berger para Torneos Individuales
(B2) Sonneborn-Berger para Torneos por equipos A: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, o

(B3) Sonneborn-Berger para Torneos por equipos B: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo, o

(B4) Sonneborn-Berger para Torneos por equipos C: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, o

(B5) Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de partida en el enfrentamiento contra ese equipo, o

(B6) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 A: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al peor equipo o

(B7) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 B: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al peor equipo, o

(B8) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 C: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendom al peor equipo,o

(B9) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 C: la suma de los puntos de parti tablero da, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.

E. Sistemas de desempate en torneos individuales (donde todos los jugadores tienen valoración)

Cuando un jugador no ha disputado más de 2 partidas en un torneo, el ARO o AROC serán considerados menores que la de cualquier jugador que haya disputado más partidas.

(A) ARO {Ver 2.A. (a)}
(B) AROC {Ver 2.A. (a1)}

F. Tratamiento de las partidas no jugadas para el cálculo de Buchholz (Congreso 2009)

(A) A los efectos de desempate, el resultado de una partida sin jugar se computará como tablas contra si mismo.
(Este sistema no se aplicará a partir del 1 de julio de 2012.)

A partir del 1 de julio de 2012, se aplicará:
(B) A efectos de desempate, todas las partidas no jugadas en las hay jugadores involucrados indirectamente (incomparecencia de los rivales), se considera que se han entablado.
A efectos de desempate, un jugador que no tiene rival será considerado como si hubiera jugado contra un oponente virtual que tiene el mismo número de puntos al comienzo de la ronda, y que entabla el resto de rondas. Para la propia ronda la incomparecencia será considerada como un resultado normal.

Esto lo da la fórmula:

$Svon = SPR + (1 - SfPR) + 0,5 * (n - R)$
donde para el jugador P que no jugó en la ronda R:
n = número de rondas completadas

Svon = puntuación del oponente virtual después de la ronda n
SPR = puntuación de P antes de la ronda R
SfPR = puntuación por incomparecencia de P en la ronda R

Ejemplo 1: en la ronda 3 de un torneo de nueve rondas, el jugador P no se presenta.
La puntuación del jugador P después de 2 rondas es de 1.5. La puntuación de su oponente virtual es:
Svon = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2,5 después de la ronda 3
Svon = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (9 - 3) = 5,5 al finalizar el torneo

Ejemplo 2: en la ronda 6 de un torneo de nueve rondas, el oponente del jugador P no se presenta.
La puntuación de jugador P después de 5 rondas es de 3.5. La puntuación de su oponente virtual es:
Svon = 3.5 + (1 - 1) + 0,5 * (6-6) = 3,5 después de la ronda 6
Svon = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (9-6) = 5,0 al finalizar el torneo.

G. Sistemas de desempate recomendados

Se recomienda la siguiente aplicación de los sistemas de desempate según los distintos tipos de torneos:

(A) Round-Robin individual:
- Resultado particular
- El mayor número de victorias
- Sonneborn-Berger
- Sistema Koya

(B) Equipo Round-Robin Torneos:
- Puntos de encuentro
- Puntos de partidas
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

(C) Torneo suizo Individual (cuando no todos los jugadores están valorados):
- Resultado particular
- Número de victorias
- Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)
- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

(D): Torneo suizo Individual (cuando todos los jugadores están valorados)
- Resultado particular
- Número de victorias
- Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)
- AROC
- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

(E) Torneos suizos por equipos:
- Puntos de encuentro
- Puntos de partidas
- Resultado particular
- Buchholz -1

- Buchholz
- Sonneborn-Berger